

(19) 日本国特許庁 (J P)

## (12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2001-204974

(P2001-204974A)

(43) 公開日 平成13年7月31日 (2001.7.31)

(51) Int.Cl.	識別記号	F I	テーム(参考)
A 6 3 F	13/12	A 6 3 F	C 2 C 0 0 1
	13/00		A 5 B 0 8 9
	13/10		9 A 0 0 1
G 0 6 F	13/00	G 0 6 F	3 5 5

審査請求 未請求 請求項の数 8 O L (全 14 頁)

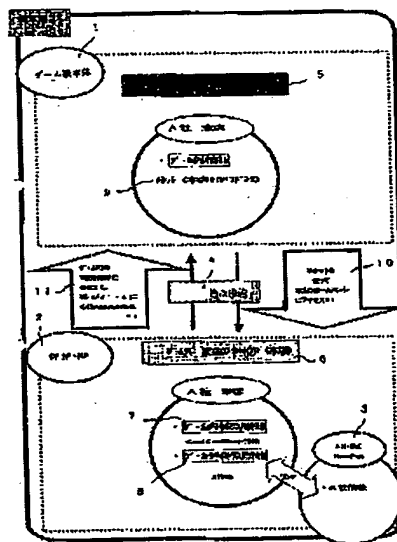
(21) 出願番号	特願2000-21024 (P2000-21024)	(71) 出願人	S92062703 株式会社エス・エヌ・ケイ 東京都江東区有明三丁目1番地25 有明フ ロンティア
(22) 出願日	平成12年1月31日 (2000.1.31)	(72) 発明者	足立 晴 大阪府吹田市江の木町1番6号 株式会社 エス・エヌ・ケイ内
		Fターム(参考)	2C001 AA00 AA11 BA06 BB00 BB08 CB01 CB08 CC02 CC08 5B089 JA09 JA17 KA18 KG05 LG25 9A001 JJ25 JJ27 JJ76 KK45 KK62

(54) 【発明の名称】 インターネットを利用したゲームシステム

(57) 【要約】

【課題】 インターネットのホームページの特長を生かして、ホームページ手段を、ゲームの進退と進行に関わるように生かす方法と手段を提供し、ひいては変化と意外性の有るゲームシステムを提供する。

【解決手段】 ゲーム上の仮想のショップに設けられた、チケットと言う概念の仮想のチケットを入手する手段を設け、そのチケットを取得し、そのチケットを使用する過程を経る事により、チケットに含まれるリンク情報を用いて、インターネット上のホームページにアクセス可能としたゲームシステム。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】インターネットに接続可能な通信機能を備えたゲーム機を含むゲームシステムに於いて、(1)ゲーム機内に設定された、ゲーム上の架空の店舗である架空のショップ手段と、(2)前記架空のショップ手段とゲーム上で関連付けられて設けられた、インターネット上の特定のサイト手段と、(3)その特定のサイト手段には、前記架空ショップにゲーム上で関連付けられた、実在のまたは架空の1次ショップを設けて構成された第1のホームページ手段を備え、(4)前記架空ショップと第1のホームページ手段の1次ショップとを、ゲーム上でゲームに直接的にまたは間接的に関連づけてリンクする第1のリンク手段と、を備えて構成される、ゲームシステム。

【請求項2】請求項1のゲームシステムに於いて、

(1)さらに、インターネット上に開設された実在する又は架空の店舗である2次ショップを設けて構成された第2のホームページ手段が設けられ、(2)第1のホームページ手段の前記1次ショップと第2のホームページ手段の2次ショップとが、ゲーム上でゲームに直接的に又は間接的に関連付けられており、(3)第1のホームページ手段の1次ショップに於いて、ゲームの過程で、ゲームに関するゲーム外の特別情報やアイテムを獲得入手することにより、第2のホームページ手段へのアドレスを得る事ができるとともに、その第2のホームページへリンクする第2のリンク手段とするように構成された、ゲームシステム。

【請求項3】請求項1又は請求項2に於いて、第1のリンク手段とは、(1)ゲームの進行に伴って、プレイヤーは架空のショップに於いて、ゲームの進行の操作の過程で架空のチケットを獲得入手することができ、(2)その架空のチケットに含まれる情報からゲーム外の情報である、第1のホームページのアドレスを得る事ができるとともに、(3)プレイヤーが、その架空のチケットをゲームの進行の過程で使用する事により、前記第1のホームページ手段へジャンプし、プレイヤーが第1のホームページ手段の1次ショップにアクセスできるように働くように構成された、ゲームシステム。

【請求項4】請求項1又は請求項2に於いて、第1のホームページ手段の1次ショップでは、(1)プレイヤーは、ゲームの進行の過程で、ゲーム内の特別情報や、ゲーム外の特別情報を獲得する事ができるとともに、

(2)そのゲーム外の特別情報には、前記第2のリンク手段が含まれており、(3)ゲームの進行にしたがって、プレイヤーは獲得したゲーム外の特別情報に含まれる第2のリンク手段の行使が可能になるとともに、(4)プレイヤーは、ゲームの進行の過程でその第2のリンク手段の行使を実行したとき、第2のホームページ手段にジャンプし、2次ショップにアクセスが可能なように働くように構成された、ゲームシステム。

【請求項5】請求項3又は請求項4に於いて、(1)第1のホームページ手段の1次ショップは、実在するショップの仮のホームページであり、(2)第2のホームページ手段の2次ショップは、実在するショップのオフィシャルな正式ホームページである事を特徴とした、ゲームシステム。

【請求項6】請求項1、又は請求項2、又は請求項3、又は請求項4、又は請求項5に於いて、(1)ゲームの進行にしたがって、ゲームに関連して第1のリンク手段を行使することにより、第1のホームページへジャンプした結果、その第1のホームページの1次ショップに於いて、ゲームの進行の制御に用いる情報であるゲーム内の特別情報を適宜ゲットする手段を備え、(2)そのゲーム内の特別情報をゲットした後に、再びゲームに戻る事が可能なようにリンクを解消するとともに、再びゲームにチャレンジする事を可能とした事を特徴とした、ゲームシステム。

【請求項7】請求項1、又は請求項2、又は請求項3、又は請求項4、又は請求項5に於いて、(1)ゲーム機本体よりの情報をダウンロード可能な外部メモリー手段を備え、(2)第1のホームページのショップより得た前記チケットに含まれるチケット情報を、前記外部メモリー手段に一旦セーブするとともに、(3)そのセーブされたチケット情報を使用する際に、再度その外部メモリーより前記チケット情報をゲーム機本体にリセーブすることにより、チケット情報の使用と、そのチケット情報が備えた第1のホームページへのアクセス権利の行使を可能とするように構成された事を特徴とした、ゲームシステム。

【請求項8】通信機能を備えたゲームシステムに於いて、プレイヤーは、ゲーム内の架空のショップで手に入れたチケットにより、通信機能を用いて、インターネットを通じて、ゲーム外の実在のショップのホームページへ行く事ができる、ゲームシステム。

## 【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、インターネットなどの通信手段を備えたビデオゲーム機と、インターネットのネットワークとを接続し、ビデオゲーム機は、ゲームの進行に伴って、そのゲームの進行の過程でインターネット上のホームページ等に直接的にまたは間接的にアクセスする事ができるとともに、ホームページ上より、情報やデータを直接的にまたは間接的に取得したりして、その取得した情報やデータに基づいてゲームの進行やシナリオやストーリーの展開が密接に関係を保ちながらゲームを進行させる、ゲームシステムに関する。

【0002】

【従来の技術】従来は、プレイヤーは、通信機能を備えたパソコンやゲーム機を使って、プレイヤーの意志で通

信ネットワークを使って対等な立場の通信相手と交信することにより、例えば、通信囲碁ゲームソフトや、通信麻雀ゲームソフト等により通信で対戦ゲームを行うようになっていた。

【0003】これらの通信対戦は、通信機能を備えた1台以上のゲーム装置を用いて、1対1や、1対複数の通信相手と直接に通信情報やデータの送受を行う事によりゲームを進行させるゲームシステムであった。しかし、最終通信相手は、あくまでプレーヤーであり、プレーヤー同志のポイント対ポイントの交信が基本であり、プレーヤーという通信相手が必要とする物であった。

【0004】このような中で、通信相手が人間であるがゆえに意外性は有るものの通信相手が人間で無い場合には、予め想定されるルールに基づくように仕組まれているが故に、変化の有る意外性を引き出す事は難しかった。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】昨今は、インターネットと言ったネットワーク上に設けられたサーバーに、不特定多数の第3者が情報提供者となり開設したホームページ手段を、他の不特定多数の人々がその情報を閲覧できるシステムが一般的に利用できるようになった。

【0006】このホームページ手段は日々刻々増設され、暫時にホームページ開設者により内容更新する事が可能である。

【0007】本発明はこのインターネットのホームページの特質を生かして、ホームページ手段を、ゲームの進展と進行に関わるように生かす方法と手段を提供し、ひいては変化と意外性の有るゲームシステムを提供する事を目的とする。

【0008】

【課題を解決するための手段】上記目的を達成する為に、本発明におけるゲームシステムでは、以下の手段を高じている。

【0009】請求項1の発明においては、インターネットに接続可能な通信機能を備えたゲーム機を含むゲームシステムに於いて、ゲーム機内に設定された、ゲーム上の架空の店舗である架空のショップ手段と、前記架空のショップ手段とゲーム上で関連付けられて設けられた、インターネット上の特定のサイト手段と、その特定のサイト手段には、前記架空ショップにゲーム上で関連付けられた、実在のまたは架空の1次ショップを設けて構成された第1のホームページ手段を備え、前記架空ショップと第1のホームページ手段の1次ショップとを、ゲーム上でゲームに直接的にまたは間接的に関連づけてリンクする第1のリンク手段と、を備えて構成される、ゲームシステムで有る。

【0010】請求項2の発明に於いては、請求項1のゲームシステムに於いて、さらに、インターネット上に開設された実在する又は架空の店舗である2次ショップを

設けて構成された第2のホームページ手段が設けられ、第1のホームページ手段の前記1次ショップと第2のホームページ手段の2次ショップとが、ゲーム上でゲームに直接的に又は間接的に関連付けられており、第1のホームページ手段の1次ショップに於いて、ゲームの過程で、ゲームに関するゲーム外の特別情報やアイテムを獲得入手することにより、第2のホームページ手段へのアドレスを得る事ができるとともに、その第2のホームページへリンクする第2のリンク手段とするように構成された、ゲームシステムで有る。

【0011】請求項3の発明に於いては、請求項1又は請求項2に於いて、第1のリンク手段とは、ゲームの進行に伴って、プレーヤーは架空のショップに於いて、ゲームの進行の操作の過程で架空のチケットを獲得入手することができ、その架空のチケットに含まれる情報からゲーム外の情報である、第1のホームページのアドレスを得る事ができるとともに、プレーヤーが、その架空のチケットをゲームの進行の過程で使用する事により、前記第1のホームページ手段へジャンプし、プレーヤーが第1のホームページ手段の1次ショップにアクセスできるように働くように構成された、ゲームシステムで有る。

【0012】請求項4の発明に於いては、請求項1又は請求項2に於いて、第1のホームページ手段の1次ショップでは、プレーヤーは、ゲームの進行の過程で、ゲーム内の特別情報や、ゲーム外の特別情報を獲得する事ができるとともに、そのゲーム外の特別情報には、前記第2のリンク手段が含まれており、ゲームの進行にしたがって、プレーヤーは獲得したゲーム外の特別情報に含まれる第2のリンク手段の行使が可能になるとともに、プレーヤーは、ゲームの進行の過程でその第2のリンク手段の行使を実行したとき、第2のホームページ手段にジャンプし、2次ショップにアクセスが可能のように働くように構成された、ゲームシステムで有る。

【0013】請求項5の発明に於いては、請求項3又は請求項4に於いて、第1のホームページ手段の1次ショップでは、実在するショップの仮のホームページであり、第2のホームページ手段の2次ショップでは、実在するショップのオフィシャルな正式ホームページである事を特徴とした、ゲームシステムで有る。

【0014】請求項6の発明に於いては、請求項1、又は請求項2、又は請求項3、又は請求項4、又は請求項5に於いて、ゲームの進行にしたがって、ゲームに関連して第1のリンク手段を行使することにより、第1のホームページへジャンプした結果、その第1のホームページの1次ショップに於いて、ゲームの進行の制御に用いる情報であるゲーム内の特別情報を適宜ゲットする手段を備え、そのゲーム内の特別情報をゲットした後に、再びゲームに戻る事が可能のようにリンクを解消するとともに、再びゲームにチャレンジする事を可能とした事を

特徴とした、ゲームシステムである。

【0015】請求項7の発明に於いては、請求項1、又は請求項2、又は請求項3、又は請求項4、又は請求項5に於いて、ゲーム機本体よりの情報をダウンロード可能な外部メモリー手段を備え、第1のホームページのショップより得た前記チケットに含まれるチケット情報を、前記外部メモリー手段に一旦セーブするとともに、そのセーブされたチケット情報を使用する際に、再度その外部メモリーより前記チケット情報をゲーム機本体にリセーブすることにより、チケット情報の使用と、その

10

チケット情報が備えた第1のホームページへのアクセス権利の行使を可能とするように構成された事の特徴とした、ゲームシステムで有る。

【0016】請求項8の発明に於いては、通信機能を備えたゲームシステムに於いて、プレーヤーは、ゲーム内の架空のショップで手に入れたチケットにより、通信機能を用いて、インターネットを通じて、ゲーム外の実在のショップのホームページへ行く事ができる、事の特徴としたゲームシステム。

【0017】本発明のゲームシステムに於いては、プレーヤーは表示手段を備えたビデオゲームをする過程で、ゲーム内の架空のショップでチケットを入手する過程と、そのチケットを行使する過程で成り立っている。

20

【0018】ゲームの過程で得たチケットには、ホームページへのリンク情報など各種の情報が盛り込まれている。

【0019】チケットの行使の過程では、これらのリンク情報を使って、まず本発明の第1のホームページにたどり着き、そこで情報の閲覧操作の過程で例えばアイテム等の入手の過程を経て、アイテムが持つ更なるリンク

30

情報を使って、第2のホームページへへとたどり着く過程を経る。

【0020】本発明のゲームシステムの第1のホームページは、通常はゲームシステムの提供者側で、予めゲーム内容に沿って用意されたホームページであり、第2のホームページは、第3者が開設したホームページであって良い。この第2のホームページは、第3者が開設したデータベースの一種であり、ゲームの進行過程にインターネット上の第1のホームページを経由して、第2のホームページと接続したり連動する事により、そのホームページの情報やデータ等がゲームの進捗を左右するようにゲームのプログラムにより使われるように組み込まれた物である。

40

【0021】例えば、ゲームの進捗の過程で第1のホームページにアクセスする権利を得る手段として、ゲーム上における架空のチケットやアイテムを架空の購入をしたりして入手する過程を直接又は間接的に経て、さらにチケットを使用すると行った概念の行為の過程を経て、その結果ホームページへリンクが実行されるといったような仕組みがあげられる。

【0022】第1のホームページには、架空のショップに関連して契約された実在のショップのホームページ等を、第2のホームページとして結果的にリンクされるように、即ち、例えば直接にはリンクの実行指示はしないものの、ゲーム中にあるアイテムをゲットした結果として、アイテムが持つリンク情報に基づき、間接的にリンクの実行指示が行われるように、アイテム等が散りばめられている状態が想定される。

【0023】本発明は、ゲームと連動しその進行の過程で、ホームページで情報やデータを入手し、その得た情報をゲームプログラムが判断に処理することにより、ゲームの進展やストーリーの変化に反映するように働く事になる。

【0024】このように予め準備されたデータベース以外の予測されないデータを、ホームページより取り込む事が可能となる事により、ゲームの幅を広げ、ゲームの意外性を引き出し、ゲームの進展を、シナリオどおりでは無く、まったく計画されなかった進展を見せる事が可能となるようになる。

【0025】

【発明の実施の形態】次に、本発明のインターネットを利用したゲームシステムの実施の形態を図を参照しつつ以下に説明するが、本発明は、これに限定されるものではない。

【0026】本発明の実施の形態の概念図を第1図に示す。

(1)はインターネット通信手段を備えたゲーム機本体であり、(2)はインターネット上の第1のホームページ手段であり、(3)はインターネット上の第2のホームページ手段で有る。

【0027】ゲーム機本体(1)はインターネット通信手段を備えたものであれば、パソコンや、家庭用のゲーム専用機やゲームパソコンであっても良い。ゲーム機本体(1)では、ゲームソフトの稼働の結果、ゲーム内の架空の街の中で架空のショップ群(5)を開店し、そのショップ群(5)は支店の位置付けで表現されている。

【0028】ゲーム内の架空の支店ショップ群(5)には、商品として架空の購入が可能なチケット(9)やその他アイテム等が設けられている。このチケット(9)やアイテムは、インターネットのホームページ等のリンク情報を保持している。このチケットを使う行為により前記リンク情報に基づきホームページへジャンプする事ができるようになっている。

【0029】また、その架空のショップ群(5)に対応付けられる実在する店が、本店ショップ群(6)として対応付けられて設けられている。この本店ショップ群(6)は、インターネット上の第1のホームページ(2)に設けられているものとする。

【0030】この第1のホームページ(2)上の本店ショップ群(6)は、仮の本店ショップとして位置付けら

50

れ、仮のホームページとして登録設定されているものと  
する。

【0031】この仮のホームページには、ゲームで用い  
るゲーム内の特別情報(7)や、さらに、正式な本店シ  
ョップの正式なホームページへアクセス可能なリンク情  
報等が埋め込まれた、ゲーム外の特別情報(8)が設け  
られている。このゲーム外の特別情報(8)をゲームの  
過程で入手ができれば、その特別情報を(8)をゲーム  
過程で行使する事により、別途実在する正式な本店シ  
ョップの正式なホームページへとアクセス可能なようにな  
っている。

【0032】この正式なホームページは本発明の第2の  
ホームページ(3)に相当する。

【0033】第1のホームページ(2)は、当該ゲーム  
ソフトを作る段階で、ゲームメーカーにより準備され  
るものであるが、第2のホームページ(3)は、実在する  
本店ショップが開設したオフィシャルなホームページで  
有る。

【0034】したがって、正式なショップのホームペ  
ージの内容は、ゲームと直接に関連付けられる必要は無  
く、閲覧参照されるに過ぎない。

【0035】この事は、例えばウインドショッピング風  
に見るだけの位置づけであるが、知らず知らずの内にゲ  
ーム外へ飛び出し、意外性の有るゲームとして味付けす  
る効果を持つ。

【0036】しかしながら、正式のホームページを閲覧  
した結果、現実の買い物が成立するようにゲームソフト  
を組む事も可能であり、その決済の処理は、別途清算決  
済処理システムに任せ、ここでは、詳細は省略する。

【0037】この事は、現実の買い物と、ゲーム上での  
架空の買い物が混在するゲームシステムが可能とな  
り、趣向に富んだゲームとなる効果が期待できる。

【0038】さらに、第2のホームページ(3)の製作  
は、本店ショップ側のスタッフが自由に行え、内容  
の更新はゲームソフトの変更を伴わないものとなる。

【0039】第1のホームページの内容製作も、ゲーム  
メーカー側でゲームソフトの変更を伴わずに更新は可能  
であり、第2のホームページへのリンクも特別情報の設定  
も自由自在に設定変更可能であるので、ゲームメーカー  
は広告代理店の立場で、ゲームに関連する広告を自在に  
切り替える事が可能となる効果もある。

【0040】以上のように設定された環境下で、プレー  
ヤーは本ゲームシステムを用いてゲームを展開する例を、  
図2に示すフローに示す。

【0041】第1ステップでは、ゲームのビデオ画面上  
に現れたゲーム内の仮想の街に点在するさまざまなショ  
ップを見ながら、即ち前記ゲーム内の架空の支店ショッ  
プ(5)に於いてゲーム上の仮想の買い物を行う行為を  
したり、ウインドショッピングをして楽しむ事になる。

【0042】第2のステップでは、プレーヤーは、仮想

の買い物をする過程で、例えば架空のチケット(9)購  
入したり、商品等のアイテムの入手がきっかけでチケッ  
ト(9)がゲットできるようになる。

【0043】第3のステップでは、プレーヤーはチケッ  
ト(9)をその場で即使用する行為を行う事もできる  
が、即使う必要が無いと判断した場合、別途設けられた  
ゲーム機本体(1)に接続された記憶媒体(例えば、I  
Cカードや、磁気カード、等など)で有るビジュアルメモ  
リーにそのチケットが持つインターネットのホームペ  
ージへのリンク情報等(チケット情報)を記憶させてお  
く方法もとれるようになっている。

【0044】第4ステップでは、ゲーム中又は、一旦ゲ  
ームを終了し別途ゲームを再開した場合等に、前記記憶  
手段であるビジュアルメモリーより前記チケット情報を  
読み出し、チケットを使う行為に伴って、チケット情報  
を使って第1のホームページ(2)へジャンプしうるよう  
になっている(10)。即ち、このチケットを使う行為  
により、前記本店ショップ(6)の仮のホームページ  
にアクセスが可能となるようになっている。

【0045】このように、チケットをゲットした結果、  
チケットを行使する際に、チケットが所有するリンク情  
報により第1のホームページへジャンプし(10)、ホ  
ームページの内容が閲覧可能となり、ショップ群の内容  
があたかもウインドショッピングしているかのごとく状  
況を醸し出すようになっている。

【0046】チケットのゲット行為過程と、チケットの  
使用過程が同一ではなく異なる行為であるが、同時同一  
行為であっても良い。

【0047】また、第1のホームページ(2)は、ゲー  
ムメーカーより提供された特定サイト(特定サーバー)  
上に開設されたものが望ましいが、この限りでは無い。

【0048】第5のステップでは、第1のホームページ  
へジャンプした結果、ゲーム画面には第1のホームペ  
ージの内容が見ることができる。このホームページには、  
商品情報の他にアイテムやイベント情報等のゲーム内で  
用いる特別情報(7)の入手が可能な用になっている。

【0049】第6ステップでは、前記特別情報(7)を  
ゲットした後、インターネットから離脱して再び第1ス  
テップのようなゲーム機内のゲームモードに戻る事によ  
り、再びゲームにチャレンジする事が可能ようになって  
いる(11)。ゲームモードに戻る際に、前記特別情  
報を保持したまま戻り、その特別情報をゲーム機がゲー  
ムの処理判断に使うことにより、ゲームの新たな展開と  
変化を生むように働くようになっている。

【0050】この特別情報(7)とは、例えば、架空の  
支店ショップでは購入できない、新商品アイテム情報で  
あったり、新曲情報であったり、各種の案内情報であ  
ったりする。

【0051】又、第7、第8ステップでは、さらに第1  
のホームページ(2)内には、ゲーム外の特別情報

10

20

30

40

50

(8)が別途隠されていたり、某かの条件のもとに現れる特別情報(8)が設定されていて、その特別情報をプレイヤーはゲームの過程で得た場合には、第2のホームページへジャンプするようになっている。

【0052】この特別情報(8)とは、ゲーム上で使用する特別な情報であったり、特別なアイテムであったりするが、これらの特別な情報やアイテムを取得した結果、そこに含まれるリンク情報に基づいて、プレイヤーが意識することなく、ある特別な操作やある特別なゲーム条件に至ったときに自動的に別途ホームページへのリンクが実行され、第2のホームページへとジャンプするようになっている。

【0053】このように、知らず知らずの内に、外部のインターネット上の第2の、第3のホームページへとアクセス可能となり、いつのまにかゲームから飛び出している状況となる意外性が出現できる事となる。

【0054】尚、第1のホームページ(2)に到達する過程では、予め固定された複数のサイト(ホームページ)を直接、間接的に問わずに自動的に経由して至るようにしても良く、これらのサイト(ホームページ)の設定はこのシステムを構築する時に決めれば良い。こうすることにより、システム固有のサイトの一つ設け、ゲームソフトを供給する各メーカーがそこを経由することを登録設定し、最終的に自前の第1のホームページへとジャンプして至るようにしても良い。

【0055】これらの様子を、さらに具体的に図3以下の第2の実施の形態で説明する。

【0056】図3に於いて、(1)はインターネット通信手段を備えたゲーム機本体であり、(2)は第1のホームページ手段であり、(3)は第2のホームページ手段である。

【0057】第1の段階では、ゲーム機本体(1)に於いて、ゲームのストーリーモード(31)にしたがって、ゲーム上の基本操作(32)を行いながら、架空の商店街であるエリアマップ(33)等を参照しながら架空のショップ(5)に至る。

【0058】この架空のショップ(5)で各種のチケットやデータ情報をゲットして(9-1)、それらのゲットしたチケット等の収集データ(35)を仮称ユサの部屋で前記ビジュアルメモリー(36)に保存(セーブ)を行う(36-1)。

【0059】各種のチケット(9)は、例えば、店舗別のチケットであったり、フロア別のチケットであったりするが、これらの各種チケットのデータを収集し(35)、ゲーム機本体(1)に接続された外部メモリの一種であるビジュアルメモリー(36)に一旦保存する(36-1)。チケットにはインターネット上のホームページのアドレスであるURL情報が含まれている。

【0060】そして、一旦ビジュアルメモリー(36)にセーブされた各種チケットのデータ(35)に含まれ

るURL情報に基づいて、第1のホームページにアクセスされる(36-2)。

【0061】第2の段階では、第1のホームページ(2)に到達し、各種チケット別のホームページが開くことができるようになっている。即ち、店舗別や、フロア別の架空のショップのホームページを開く事になる(6)。

【0062】この実施の形態でのショップ群は、実在するショップの仮のホームページでは無く、架空のショップの支店の位置づけで記されている。

【0063】この第1のホームページにゲームメーカーが準備したショップ情報の内容の中には、別途ゲーム外やゲーム内の特別情報やアイテムが散りばめられており、ゲーム外の特別情報には外部ホームページへのアドレス情報が含まれている。

【0064】したがって、特別情報やアイテムをゲットした場合(37)、それがゲーム外部情報(38)であった場合、外部ホームページアドレスをゲットしたことになり(39)、第3者が作成した第2のホームページ手段(3)であるメーカーオフィシャルホームページ(40)へとジャンプできる事になる。

【0065】第3段階では、各実在のショップ別のオフィシャルなホームページ(40)へアクセスした段階であり、ここにはメーカー別の特典情報(41)が準備されており、この特典情報(41)を取得した際には、一旦前記外部メモリにその特典情報(41)を記憶セーブすることにより、初期のゲームモードに戻った際に再度リセーブし利用することができ、そのことにより、例えばゲーム上の特別の恩典が得られるなどのようにゲームが展開する事が可能となっている。

【0066】概略は以上であるが、補足を図4以下の一実施の形態の表示画面の図で説明する。

【0067】図4は、第1の段階であるゲーム機本体(1)でのゲーム内の仮想のショップ(5)のエリアー内での場面の図であり、この仮想ショップ(5)内で複数のショップA、ショップB、ショップC、等でゲームの過程で、仮想の買い物をしたり、仮想のチケットA、チケットB、チケットC等を購入したり貰ったりできるようになっている(42、43)。

【0068】これらのチケットは、ショップのエリアーに設けられたキャラクター等から貰う、買う、奪う等ゲーム上の種々のアクションの結果入手することもできる。ショップには、看板等の表示があり、この看板にはインターネット上で登場する実在のメーカー名や商標などを表示できるようになっている(44)。

【0069】図5は、第1の段階で、例えば雑貨等の配置できるユサの部屋(34)と称する部屋の状況の図であるが、ここでは商品別の複数のアイテム(51)の入手や、ショップ別のチケットを入手でき、そのアイテムやチケットの情報を一旦ビジュアルメモリー(36)に

セーブするステップを表している(36-1)。

【0070】図6は、チケットやアイテムを入手した段階で、一旦ゲームを閉じてからセーブされたチケット情報をリセーブして、そのチケット情報を使用してホームページへアクセスする状態を示している(61)。

【0071】ここでは、さらに第1のホームページに直接ジャンプする方法もあるが、その前に、間接的に複数のサーバーを経由してきても良い。本実施の形態では、最初の起点サーバーとして、Sサーバー(62)を経由して、第1のホームページが存在するサーバー(SNKサーバー)(72)に到達する例を示している。

【0072】本ゲームシステムの起点サーバーとして、Sサーバー(62)が登録されており、本実施の形態では、このSサーバーで準備された本ゲームシステムの固有のサーバーはSNKサーバー(72)であり、このSNKサーバーに第1のホームページが開設されている例で、ここへジャンプしてくるようになっている。(図7の71)ここでは、あえてリンクボタンを設け、クリック操作を必要とする例で示して有る(63)。

【0073】即ち、図7に示すように、チケットの種類に応じたフロア別のチケットを使ったフロア別の架空のショップが有る第1のホームページに到達した状態を示している。

【0074】図7では1Fのみのチケットしか入手できなかった場合に、入手できなかったフロアには?マークで示されていて、閲覧ができないことを示している。

【0075】本実施の形態では、一般のインターネットのホームページの作り方と同様に、閲覧が許可された項目等にカーソルが合うと操作カーソルマークの種別種別が変化し、リンク可能表示物であることが判るように区別されて表示されているので、それをクリックすると、ここにリンクされた実在するメーカーのショップのオフィシャルなホームページに到達が可能となっている例で示してあるが、本発明では、リンク可能な表示物が必ずしもリンク可能なように表示されているわけではなく、また、カーソルマークもそれと判るように変化する訳でも無いように表示されている。

【0076】したがって、プレイヤーはゲームの過程で、ゲームのルールにしたがって、操作をしているうちに、リンク可能なページに偶然にぶち当たるとか、あるいは、リンク情報を偶然にゲットできるようにもなっている事が一つの特徴にもなっている。

【0077】ここに、通常のインターネットのホームページへのリンクとは異なって、無意識の内に、インターネットに飛び出しているといった意外性が生まれる。

【0078】ここで、本発明のゲームシステムを構築する場合、各ホームページの設定の段階で、自由にリンクの設定と解除が可能で、第1のホームページを開設する立場の都合と意志で自由に設定が行える事になる。

【0079】この事は、例えば、広告代理店としての立

場で、本発明のゲームシステムを用いて、ゲームとからめて、各ショップが開設しているホームページをリンクすることにより、広告事業と連動して、経済効果をあげる事が可能となる。

【0080】

【発明の効果】本発明は、インターネットのホームページが、ゲームと連動することにより、そのゲームの進行の過程で、ゲームプログラムの判断と連動し合って、ゲーム内からゲーム外のインターネットのネットワークシステムへ飛び出して行き、あたかもホームページがゲームの一部で有るかのごとく、プレイヤーに感じさせる事を可能とするとともに、チケットと言った架空の手段に隠された、架空のショップ情報や、実在のショップ情報をゲームの必然的な過程の中で無意識に得たり、その情報を行使したりする過程で、ゲームとの境目の区別が無いままに、いつのまにかインターネット上に飛び出している言った意外性があるとともに、ホームページ自体がゲームプログラムに依存せずに更新可能であるので、ゲーム内容に見かけ上無限の変化を与える事が可能となる効果があり、インターネット上の情報をゲームに取り込むことにより、事実上の無限の変化を与えると言った効果がある。

【0081】例えば、従来は、ホームページは第3者が開設したデータベースの一種であるが、ゲームの進行過程にゲームに連動したり、その内容がゲームに関連して使われる事は無かったが、本発明は、ゲームの進行の過程で、ホームページより、時には自動的に、時にはゲームのシナリオと密接な関係を保ちながら、偶然や確率的に情報やデータを入手し、ゲームの進展や進捗に用いる事により、ゲームの展開をシナリオどおりでは無く、まったく計画されなかった場面や画面を見ることができると言った事が可能となった。

【0082】特に、第3者のホームページを使う事により、費用を伴わずにあたかもゲームソフトのバージョンアップを行っているかのごとく効果が期待できる。

【0083】又、第3者のホームページの使用であるが故に、ゲームプログラムソフトの変更を伴わずに、第一又は第2のホームページの差し替えのみで、ゲーム中にスポンサーの可変の広告ページを提供可能といった効果もある。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施の形態の概念図

【図2】本発明の実施の形態のゲームの動きに沿ったプレイヤーの動き

【図3】本発明の実施の形態のネット部分の基本概念フローチャート

【図4】本発明の実施の形態の表示画面上での具体的な第1説明図

【図5】本発明の実施の形態の表示画面上での具体的な第2説明図

【図6】本発明の実施の形態の表示画面上での具体的な

第3説明図

【図7】本発明の実施の形態の表示画面上での具体的な

第4説明図

【符号の説明】

1：ゲーム機本体

2：第1のホームページ

\* 3：第2のホームページ

4：通信機能

5：架空のショップ群

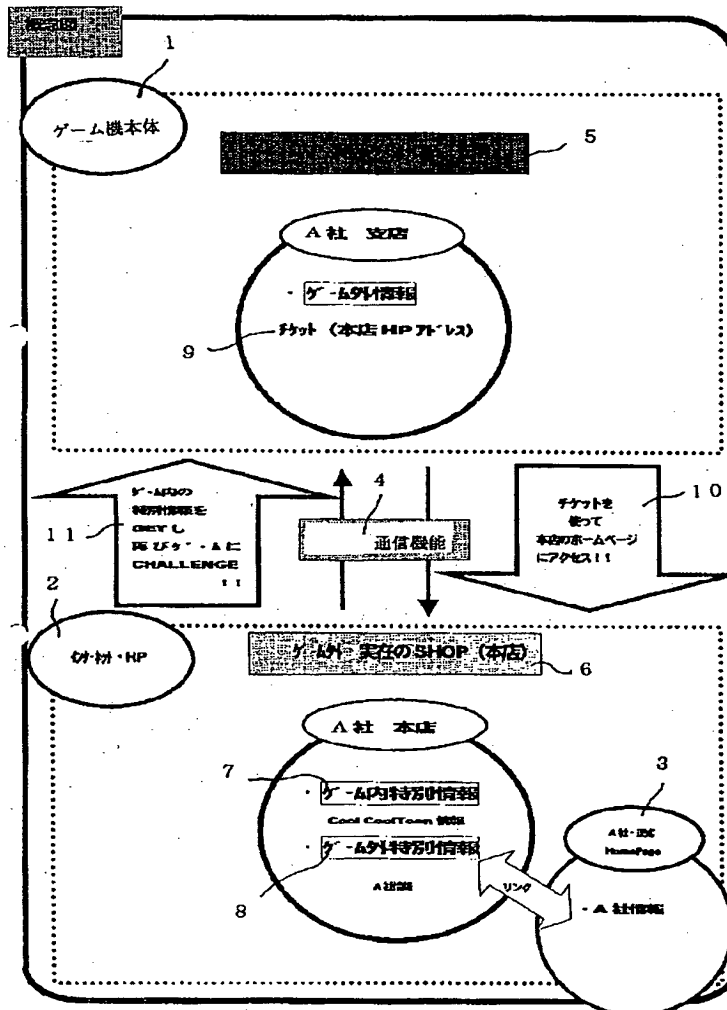
6：本店ショップ群

7：ゲーム内特別情報

8：ゲーム外特別情報

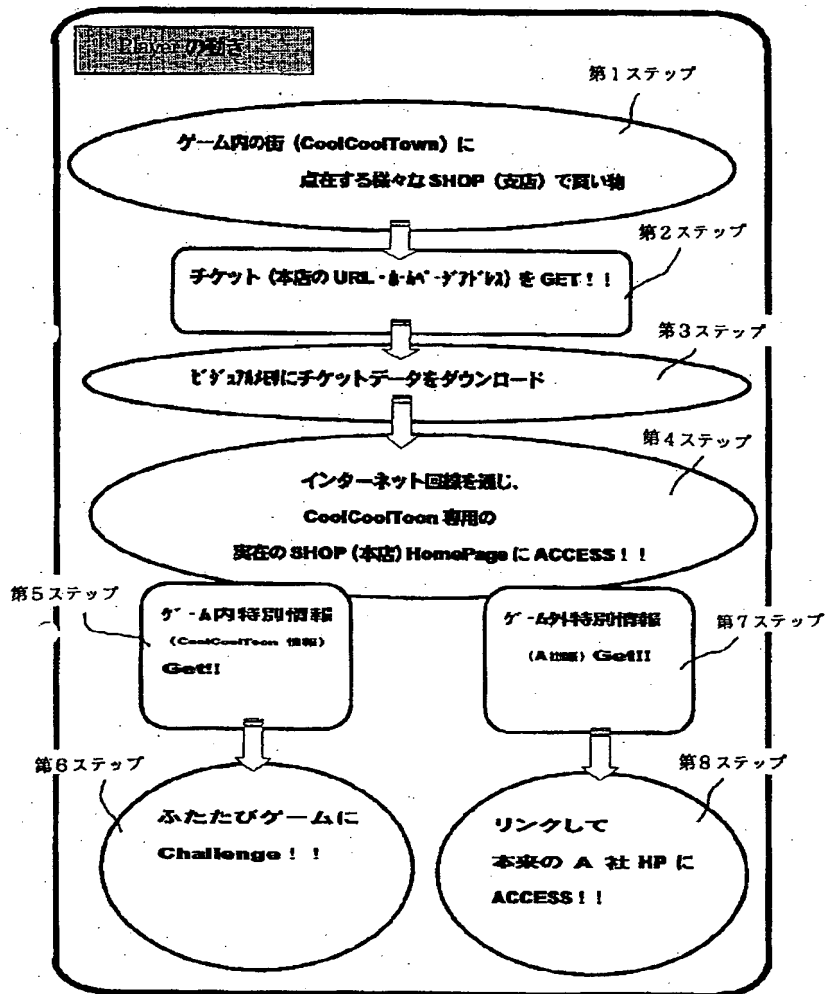
\* 9：チケット

【図1】



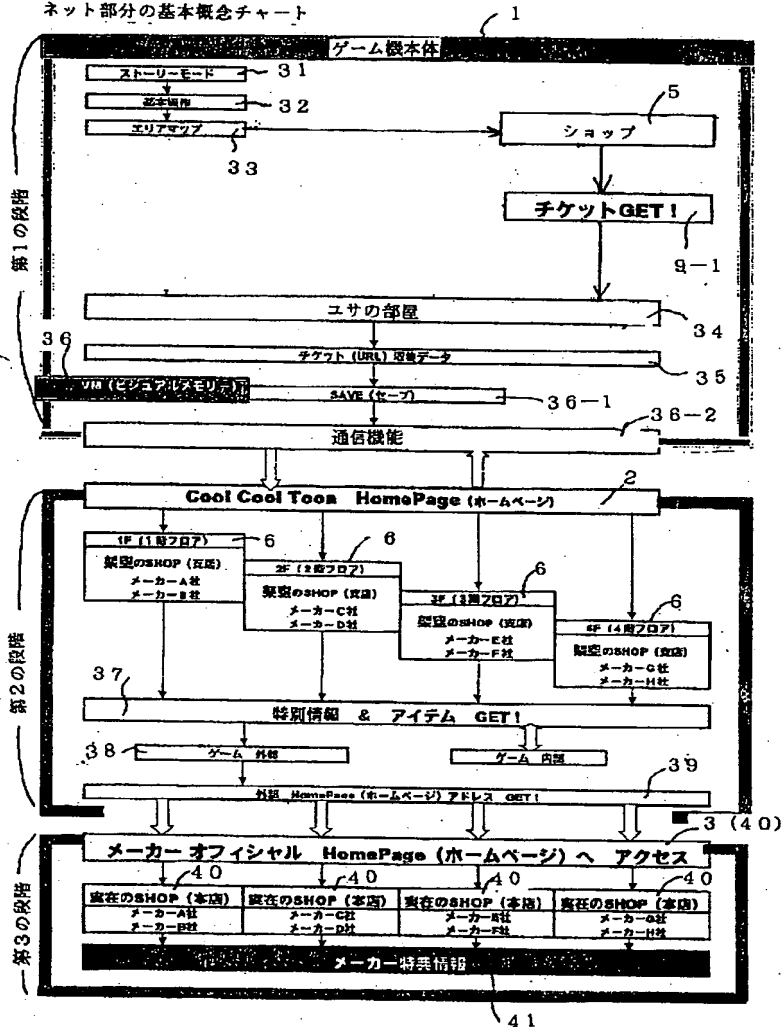


【図2】

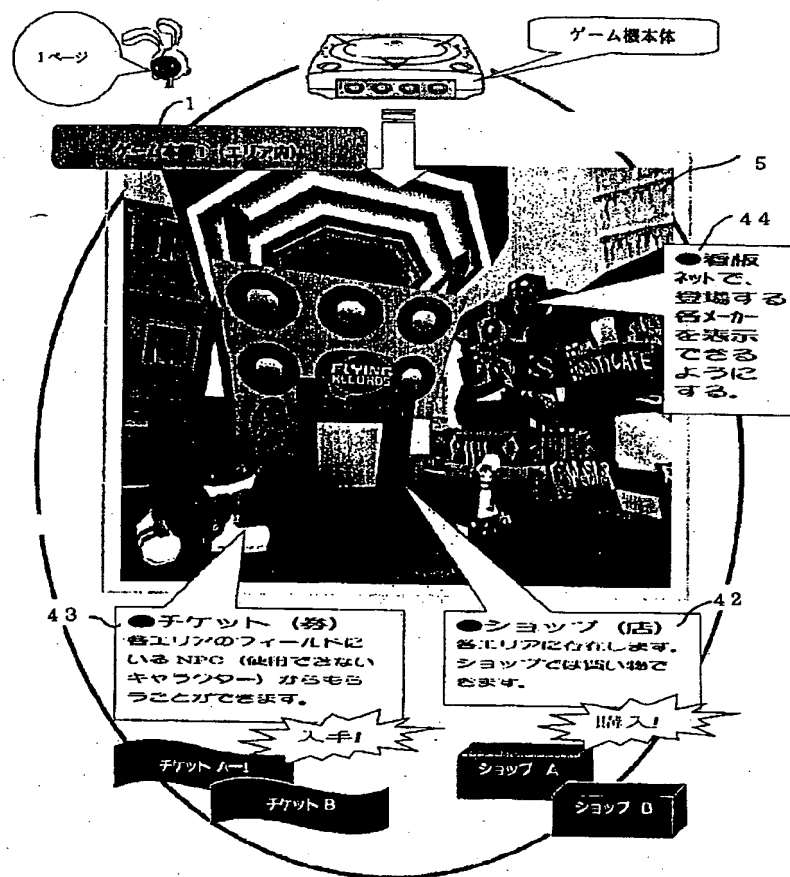


【図3】

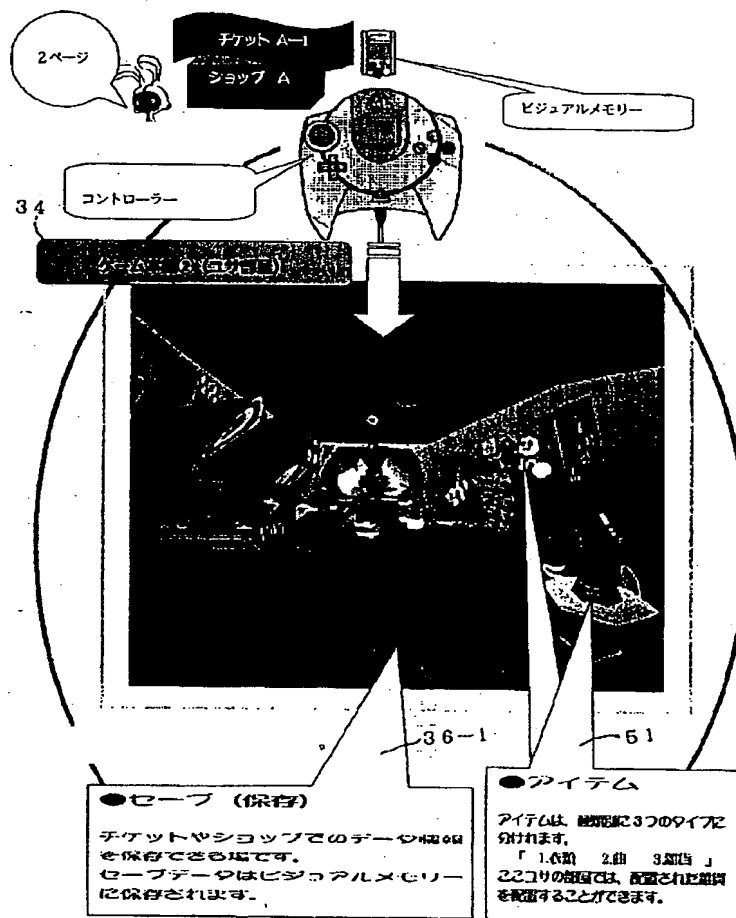
ネット部分の基本概念チャート



【図4】



【図5】



【図6】

